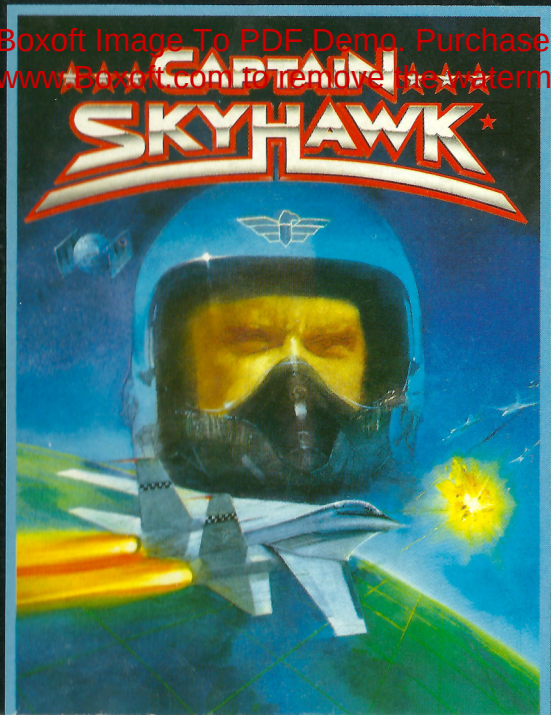
NES-YW-FAH-1

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove this watermark



MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Ⓣ

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu CAPTAIN SKYHAWK★ de Nintendo. **Français**

Ce livret vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION-
EST-CE LA FIN DU MONDE? 3
OBJECTIF DU JEU 4
PLAN DE BATAILLE 5
UTILISATION DE LA MANETTE 7
TABLEAU DES ARMES 8
TABLEAU DE BORD 9
ECRAN DES RESULTATS
DES COMBATS 10
DESTRUCTION DES BASES ENNEMIES 11
DESTRUCTION DES
CHASSEURS ENNEMIS 12
ARRIMAGE A LA STATION SPATIALE 13
ACHAT D'ARMES 13
LARGAGE DE MATERIEL 15
RECUPERATION D'UN SAVANT 16
DESTRUCTION DE LA
STATION SPATIALE ENNEMIE 17
INSCRIPTION DES MEILLEURS
RESULTATS 18

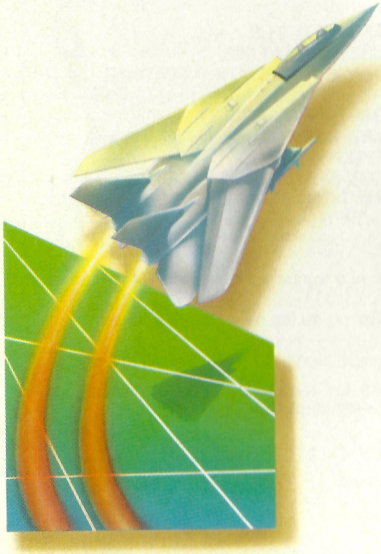
PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas l'exposer au froid ni à la chaleur extrèmes. Ne jamais lui faire subir de chocs. Ne pas le démonter.
2) Éviter de toucher aux conducteurs électriques, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Ne pas le nettoyer à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou de tout autre solvant.

Remarque: Puisque Nintendo ne cesse d'améliorer ses produits, les caractéristiques et la conception des systèmes de jeu Nintendo sont sous réserve de modifications sans préavis.

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1991 Nintendo Co., Ltd.
★Captain Skyhawk is a registered trademark of Milton Bradley Company.
Concept by Milton Bradley Company.
Program and audiovisuals by Rare LTD./Rare Coin-it, Inc.
© 1989 Milton Bradley Company and Rare LTD./Rare Coin-it, Inc.
All Rights Reserved.
Licensed from Milton Bradley Company.

EST-CE LA FIN DU MONDE?



Des extra-terrestres ont envahi, en secret, notre planète. Leur mission: détruire le Monde!

Ces envahisseurs diaboliques ont construit quatre bases terrestres en des endroits écartés de notre planète. Chaque base sert à capter l'énergie de la Terre et à la transférer dans leur station spatiale. Dans quelques jours, ce pillage énergétique sera terminé. C'est à ce moment que la station spatiale pulvérisera la Terre au moyen d'un mortel rayon laser.

Vous êtes le seul à pouvoir empêcher une telle horreur!

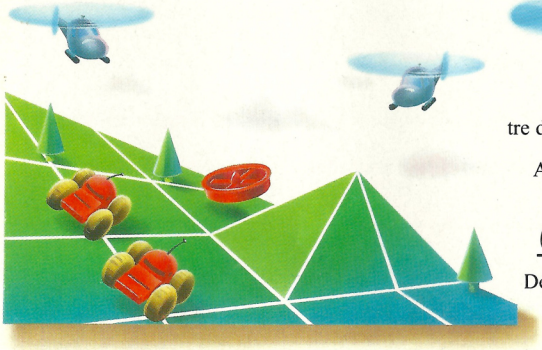
Vous devez combattre les forces extra-terrestres, détruire les bases ennemies et faire exploser la station spatiale des extra-terrestres. Mais comment?

Nos meilleurs savants ont conçu un avion de chasse spécial à votre intention - le F-14VTS. Que vous montiez à Mach 3 au-dessus de montagnes, ou que vous soyez en vol stationnaire, votre F-14VTS saura relever tous les défis! Il est équipé d'un système de vision par satellite espion qui vous donne une vue plongeante de votre avion alors que vous le pilotez.

L'armement de votre appareil défie l'imagination. Des armes supplémentaires sont disponibles à votre station spatiale d'attache!

Personne n'a dit que ce serait facile!

Ces fourbes extra-terrestres vous attaqueront avec tout ce dont ils disposent - que ce soit des avions et des tanks conventionnels ou les armes extra-terrestres les plus étranges. Vous devez être prêt à tout!



Après avoir détruit les bases de l'adversaire, vous affrontez votre ultime défi: la redoutable station spatiale des extra-terrestres. Il n'y a qu'une seule arme capable de la détruire: le Canon à Neutrons, un engin top secret.

Malheureusement, nos savants n'ont pas encore terminé sa mise au point! Ils travaillent comme des fous dans des cavernes souterraines pour mener à bien ce projet, mais ils ont besoin de votre aide! (Comme si vous n'aviez pas assez à faire!). Vous devez larguer des matériels vitaux pour leur permettre de terminer la mise au point de cette arme.

Amusez-vous Capitaine! C'est le moment de faire rôtir quelques extra-terrestres!

Objectifs Du Jeu

Détruire les quatre bases terrestres ennemies, et faire sauter la station spatiale des extra-terrestres !

LE PLAN DE BATAILLE

Voici vos neuf missions Capitaine!
Surveillez bien à l'écran vos ordres secrets.

MISSION N° 1
- Détruire base ennemie
- Détruire avions ennemis
- Arrimage à station spatiale

MISSION N° 2
- Larguer matériel sur croix
- Détruire avions ennemis
- Arrimage à station spatiale

MISSION N° 3
- Détruire base ennemie
- Détruire avions ennemis
- Arrimage à station spatiale

MISSION N° 4
- Récupérer savant
- Détruire avions ennemis
- Arrimage à station spatiale

MISSION N° 5

- Détruire base ennemie
- Détruire avions ennemis
- Arrimage à station spatiale

MISSION N° 6

- Larguer matériel sur croix
- Détruire avions ennemis
- Arrimage à station spatiale

MISSION N° 7

- Détruire base ennemie
- Détruire avions ennemis
- Arrimage à station spatiale

MISSION N° 8

- Récupérer savant
- Détruire avions ennemis

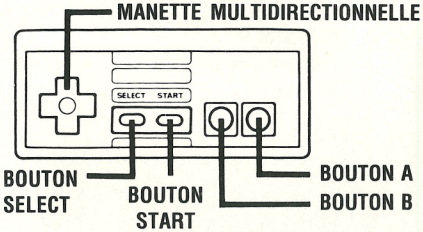
MISSION N° 9

- Détruire la station spatiale des extra-terrestres

UTILISATION DE LA MANETTE

L'illustration ci-contre montre les éléments de la manette que vous utiliserez au cours de la partie.

- Montée - Appuyez sur le bas de la manette multidirectionnelle.
- Piqué - Appuyez sur le haut de la manette multidirectionnelle.
- Virage à gauche - Appuyez sur la gauche de la manette multidirectionnelle.
- Virage à droite - Appuyez sur la droite de la manette multidirectionnelle.
- Looping sur la gauche - Appuyez sur le BOUTON SELECT tout en appuyant sur la gauche de la manette multidirectionnelle.
- Looping sur la droite - Appuyez sur le BOUTON SELECT tout en appuyant sur la droite de la manette multidirectionnelle.
- Pause - Appuyez sur le BOUTON START.
- Recommencer après une pause - Appuyez à nouveau sur le BOUTON START.
- Continuité du jeu quand l'écran «CONTINUE?» apparaît - Appuyez sur le BOUTON START.



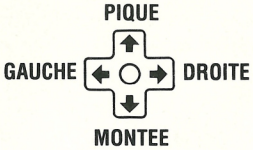
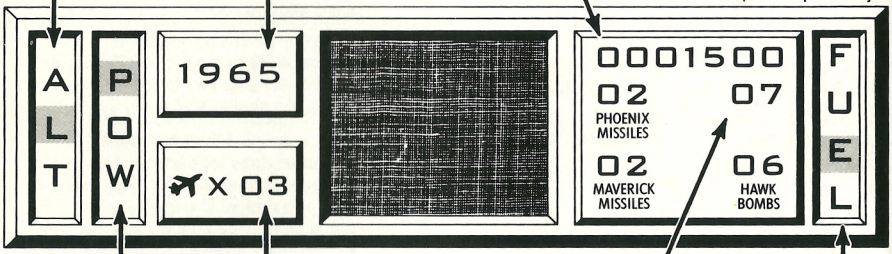


TABLEAU DES ARMES

ARME	MODE D'EMPLOI	DESCRIPTION
Canon	Appuyez sur le Bouton A.	Puissance de feu illimitée dans tous les combats. Achetez, à la station spatiale, des canons améliorés pour augmenter votre cadence de tir.
Missiles air/air Phoenix	Appuyez sur le Bouton B pour verrouillage. Appuyez à nouveau pour faire feu.	Tirés contre des avions ennemis en combat aérien uniquement. En quantité limitée. Achetez des missiles supplémentaires à la station spatiale.
Missiles air/sol Maverick	Tapotez le bouton B.	Tirés contre les forces Maverick extra-terrestres dans tous les combats, sauf les combats aériens. Ce sont vos armes les plus puissantes! Utilisez-les avec précaution -elles sont en quantité limitée. Achetez des missiles supplémentaires à la station spatiale.
Bombes Hawk	Appuyez sur le Bouton B, le tenir enfoncé, puis le relâcher.	Tirées contre les forces extra-terrestres dans tous les combats, sauf les combats aériens et pendant le largage de matériel. En quantité limitée. Achetez des bombes supplémentaires à la station spatiale.

REMARQUE: Toutes les armes ne sont pas disponibles pour toutes les missions. Voir pages 14 et 15 pour les modalités d'achat des armes.

VOTRE TABLEAU DE BORD



ALTIMETRE

ANEMOMETRE

POINTS MARQUES
Accumulez des points en combattant les forces extra-terrestres et en accomplissant chaque mission. Une totalisation de votre partie en cours apparaît ici. Essayez de dépasser votre meilleur score chaque fois que vous jouez.

INDICATEUR DE VITESSE
En service au cours de combats contre des avions ennemis de poursuite pendant certaines missions terrestres.

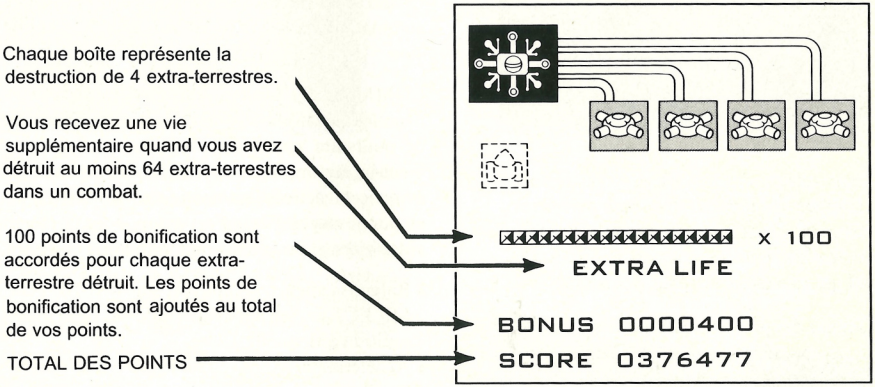
NOMBRE DE VIES
Vous disposez de 5 vies au début de chaque mission. Chaque fois que vous détruisez 64 extra-terrestres pendant un combat, vous recevez une vie supplémentaire en récompense.

JAUGE DE CARBURANT
Uniquement en service au cours du largage de matériel.

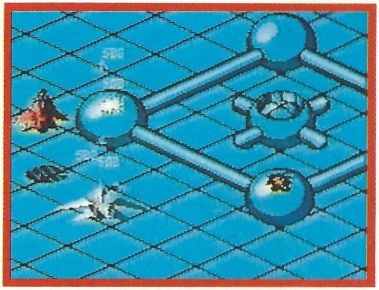
CREDITS
Vous recevez un point à votre crédit pour chaque avion ennemi abattu exclusivement en combat aérien. Utilisez ces points, à la station spatiale, pour acheter des armes supplémentaires.

ECRAN DES RESULTATS DES COMBATS

Cet écran apparaît à l'issue de chaque combat. Il montre le total des points, les points de bonification et les vies supplémentaires que vous avez gagnées.



DESTRUCTION DES BASES ENNEMIES



Dans quatre des missions, vous devez chercher et détruire une base terrestre ennemie. Vous rencontrerez tout un ensemble d'avions hostiles et de forces au sol qui essaieront de vous descendre.

Gagnez des points et des vies supplémentaires en anéantissant les différentes forces adverses.

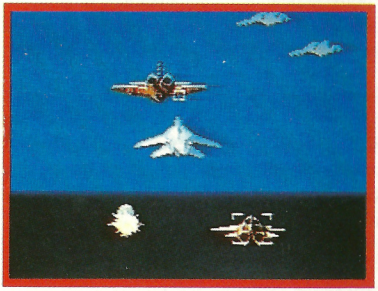
Une base terrestre ennemie comporte 5 coupoles puissamment blindées et reliées les unes aux autres. La coupole centrale est équipée d'un champ de force protectrice qui ne peut pas être détruit avant que toutes les autres coupoles aient sauté.

Quand toute la base aura été détruite, vous passerez automatiquement à la partie suivante de votre mission.

COMMANDE DE VITESSE: Durant diverses batailles contre les bases terrestres, un avion ennemi de poursuite apparaîtra soudainement. A ce moment-là, la commande de contrôle de vitesse de votre avion sera activée automatiquement. Servez-vous en pour essayer d'éviter cet avion. Pour faire varier votre vitesse, procédez comme indiqué ci-dessous:

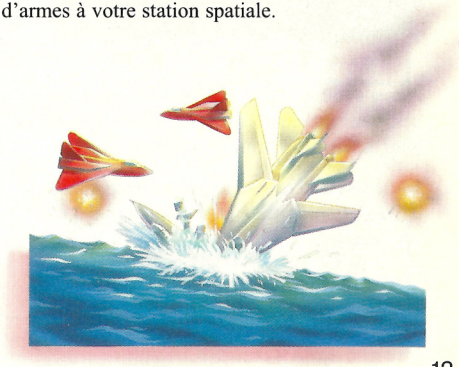
- Ralentissement - Appuyez sur le BOUTON SELECT tout en appuyant sur le bas de la manette multidirectionnelle.
- Accélération - Appuyez sur le BOUTON SELECT tout en appuyant sur le haut de la manette multidirectionnelle.

Destruction Des Chasseurs Ennemis

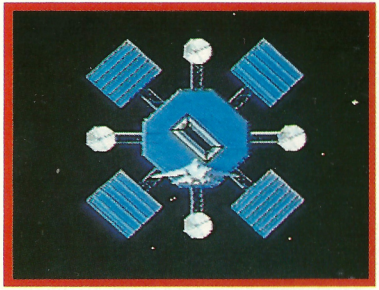


Vous devez descendre des avions de chasse ennemis, en combat aérien, au cours de 8 missions! Il se peut que vous voliez au-dessus d'océans tranquilles, de déserts arides, d'une banquise polaire ou de Dieu sait quoi! Mais où que vous soyez, restez vigilant! Un avion ennemi pourrait être juste derrière vous, prêt à lancer un missile à tête chercheuse!

Utilisez la boîte carrée située devant votre avion pour viser vos adversaires. Ensuite, tirez au canon ou lancez vos missiles Phoenix pour descendre le plus grand nombre possible d'avions ennemis. Souvenez-vous que vous ne disposez que d'un nombre limité de missiles! Essayez de marquer le maximum de points sans être abattu. Pour chaque avion ennemi que vous descendez, vous gagnez aussi 1 point de crédit en vue de l'acquisition d'armes à votre station spatiale.



ARRIMAGE A LA STATION SPATIALE



Après avoir accompli une mission avec succès, vous retournerez à votre station spatiale pour acheter des armes supplémentaires.

Votre avion fera une approche automatique de la station spatiale et se dirigera vers son sommet.

Afin de pouvoir pénétrer dans la station, vous devez positionner l'avion directement en face de la porte tournante d'arrivée.

COMMENT FAIRE UN ARRIMAGE: Tapotez le haut et le bas de la manette multidirectionnelle jusqu'à ce que l'avion s'arrête exactement au centre de la porte tournante d'arrivée. (Vous devrez peut-être également centrer votre avion en le faisant aller à gauche ou à droite).

Appuyez sur le BOUTON B quand la porte tournante est exactement à l'horizontale et en alignement avec les ailes de l'avion. Attention! Si vous n'êtes pas parfaitement synchronisé, vous raterez votre entrée et ce sera l'écrasement.

Achat d'armes

Après avoir réussi votre entrée dans la station spatiale, vous pourrez examiner le MENU DES ARMES. Employez les crédits gagnés au combat pour acheter des armes. Achetez autant d'armes que vous le voulez, jusqu'à ce que votre avion soit entièrement équipé ou que vous n'ayez plus de crédits.

Voici comment acheter des armes:

1 CHOIX DE LA CATEGORIE D'ARME: Appuyez sur le haut ou sur le bas de la manette pour désigner la catégorie d'arme de votre choix. Appuyez sur le BOUTON A pour faire votre choix. Un écran d'armes vient s'afficher.

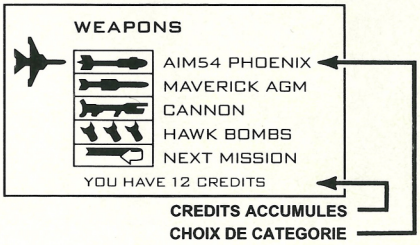
2 ACHAT DE L'ARME: Tout d'abord, vérifiez que vous avez assez de crédits pour acheter l'arme désirée. (Voir l'illustration ci-contre). Puis, appuyez sur le BOUTON A pour l'acheter. Appuyez à nouveau sur le bouton A pour acheter des armes supplémentaires.

Remarque: Si votre avion est complètement chargé avec une arme déterminée, vous ne pourrez pas acheter d'armes supplémentaires de ce type.

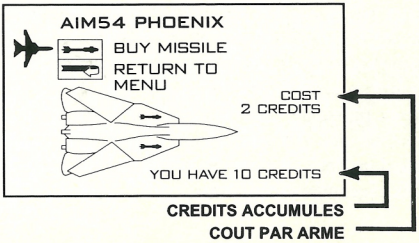
Quand vous avez fini vos achats d'armes, appuyez sur le bas de la manette et choisissez de revenir au Menu (RETURN TO MENU). Ensuite, appuyez sur le BOUTON A pour revenir au Menu. Suivez la procédure indiquée en 1 et 2 ci-dessus pour acheter d'autres types d'armes.

SORTIE DE LA STATION SPATIALE: Choisissez Mission Suivante (Next Mission) en appuyant sur le haut ou sur le bas de la manette. Appuyez sur le BOUTON A pour sortir de la station et commencer votre mission suivante.

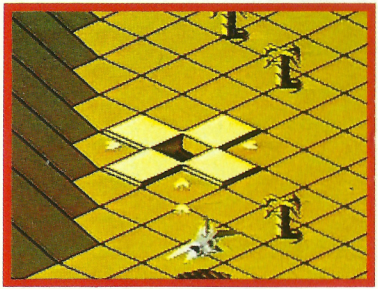
MENU DES ARMES



ECRAN DES ARMES



LARGAGE DE MATERIEL SUR DES CROIX

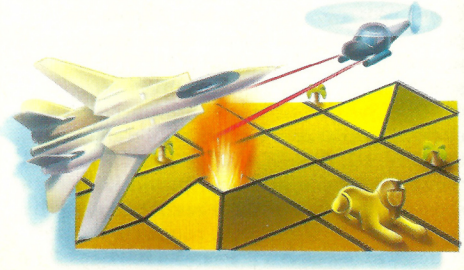


Tout au fond de cavernes souterraines, des savants travaillent avec acharnement sur une arme top secrète! Ils ont presque fini de construire un canon à neutrons - la seule arme assez puissante pour faire sauter la station spatiale des extra-terrestres. Au cours des missions 2 et 6, vous devrez larguer du matériel très nécessaire aux savants.

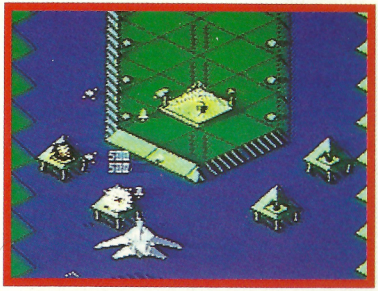
LARGAGE DE MATERIEL: Recherchez les deux grandes croix sur lesquelles vous devrez larguer le matériel. (En cours de route, gagnez des points en détruisant les diverses forces ennemies).

Quand votre avion est près d'une croix, appuyez sur le BOUTON B. Votre synchronisation doit être parfaite, sinon vous manquerez votre cible. Dans ce cas, faites un nouvel essai au cours d'un prochain passage sur le but.

Surveillez attentivement votre JAUGE DE CARBURANT. Vous risquez de tomber en panne si vous faites de trop nombreux passages au-dessus de vos cibles.



RECUPERATION D'UN SAVANT



Vous devrez, pendant le jeu, trouver et délivrer deux savants.

Dans la mission 4, l'un des savants détient le détonateur destiné à l'arme secrète.

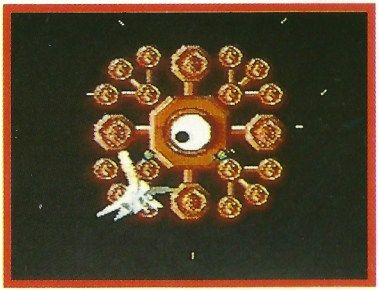
Dans la mission 8, l'autre savant dispose du mécanisme de mise à feu qui activera l'arme secrète!

Gagnez des points en démolissant les diverses forces extra-terrestres d'assaut pendant que vous recherchez chaque savant.

Un périmètre défensif armé protège l'entrée du laboratoire souterrain du savant. Quand vous êtes à l'entrée, commencez à faire feu! La pyramide centrale comporte un champ de force protectrice qui ne peut pas être détruit tant que le système de défense n'a pas sauté.

Après destruction de la pyramide.centrale, le savant est libéré et monte à bord de votre avion. Quand vous aurez récupéré le savant de la mission 8, votre arme secrète est complétée. Il sera bientôt temps d'attaquer la station spatiale des extra-terrestres!

DESTRUCTION DE LA STATION SPATIALE DES EXTRA-TERRESTRES



Vous vous êtes bien débrouillé jusqu'à maintenant, Capitaine. Maintenant, il est temps de donner l'assaut final!

Dès que vous approchez de la station spatiale des extra-terrestres, ouvrez le feu avec votre arme secrète en appuyant sur le BOUTON A.

Pour détruire la station, vous devez commencer par faire exploser toutes les nacelles extérieures, avant de procéder de la même façon pour l'oeil central.

INSCRIPTION DES MEILLEURS RESULTATS

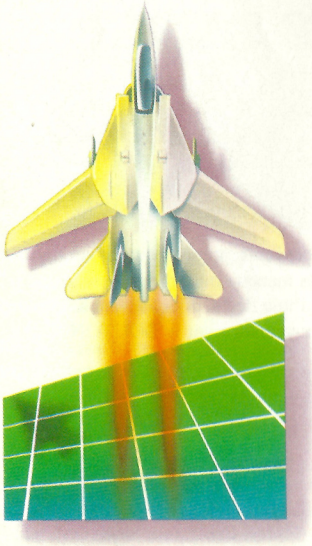
A la fin de chaque jeu, inscrivez votre nom à côté de votre meilleur résultat.

Voici comment faire: Appuyez sur la gauche ou sur la droite de la manette multidirectionnelle pour choisir la première lettre de votre nom. Appuyez ensuite sur le BOUTON A. Répétez la même procédure pour les autres lettres de votre nom.

Les lettres choisies apparaissent au sommet du cercle et dans la figure en forme de 8 sous l'aspect de caractères blancs et non en couleur.

POUR EFFACER UNE LETTRE: Pour effacer une lettre après avoir appuyé sur le BOUTON A, appuyez sur la gauche ou sur la droite de la manette multidirectionnelle jusqu'à l'apparition d'une flèche orientée vers la gauche sur le tableau. Appuyez alors sur le BOUTON A.

Pour quitter cet écran, appuyez sur la gauche ou sur la droite de la manette multidirectionnelle jusqu'à l'apparition d'une flèche orientée vers le bas sur le tableau. Appuyez alors sur le BOUTON A.



⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34.40.33.33.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. ("BANDAI") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK ("Cartouche") (à l'exception des accessoires de cartouches) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Nintendo Service-Monteur
Trade Mart B.P. 271
1020 Bruxelles - BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. (02) 478-92-08 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit een compleet en passend Nintendo systeem waarborgt.

Fijn dat je spelcassette CAPTAIN SKYHAWK★ van het Nintendo Entertainment System™ (NES) hebt uitgekozen.

Nederlands

Lees voor een goed gebruik van je nieuwe spel deze handleiding aandachtig door; berg hem daarna goed op, zodat je er later nog eens in kunt kijken.

INHOUDSOPGAVE

INTRODUCTIE-HET EINDE VAN DE AARDE? 25
DOEL VAN HET SPEL 26
HET STRIJDPLAN 27
DE CONTROLLER GEBRUIKEN 29
WAPEN KAART 30
CONTROLE PANEEL 31
STRIJD SCORESCHERM 32
VERNIETIG VIJANDELIJKE BASES 33
VERNIETIG VIJANDELIJKE GEVECHTSVLIEGTUIGEN 34
OP HET RUIMTESTATION LANDEN 35
WAPENS KOPEN 35
VOORRADEN AFLEVEREN 37
DE GELEERDE OPHALEN 38
VIJANDELIJK RUIMTESTATION VERNIETIGEN 39
DE HOOGSTE SCORES INVOEREN 40

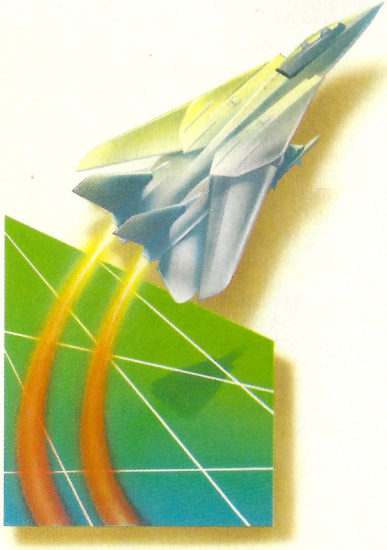
WAARSCHUWING

1) Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Let er daarom op dat je hem niet op een te warme of te koude plaats bewaart. Stoot er niet tegenaan en laat hem niet vallen. Haal hem ook vooral niet uit elkaar.
2) Kom niet aan de elektrische kontakten; deze mogen niet nat of vuil worden, anders kan het spel beschadigd worden.
3) Maak hem niet schoon met terpentine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.

N.B.: Nintendo behoudt zich het recht voor om zonder kennisgeving vooraf wijzigingen in zijn produkten en/of produktbeschrijvingen aan te brengen als dit tot doel heeft het produkt te verbeteren.

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1991 Nintendo Co., Ltd.
★Captain Skyhawk is a registered trademark of Milton Bradley Company.
Concept by Milton Bradley Company.
Program and audiovisuals by Rare LTD./Rare Coin-it, Inc.
© 1989 Milton Bradley Company and Rare LTD./Rare Coin-it, Inc.
All Rights Reserved.
Licensed from Milton Bradley Company.

HET EINDE VAN DE AARDE



Buitenaardse wezens hebben in het geheim onze planeet aangevallen. Hun doel: de aarde vernietigen!

In afgelegen gebieden op de aardbol hebben de kwade invallers vier landstations gebouwd. Elke is erop gebouwd om de energie uit de aarde te trekken om zo hun ruimtestations te «voeden». Nog een paar dagen en dan zijn ze klaar. Het ruimtestation is dan sterk genoeg en zal de aarde met een klap vernietigen.

Alleen jij kunt dit nog stoppen!

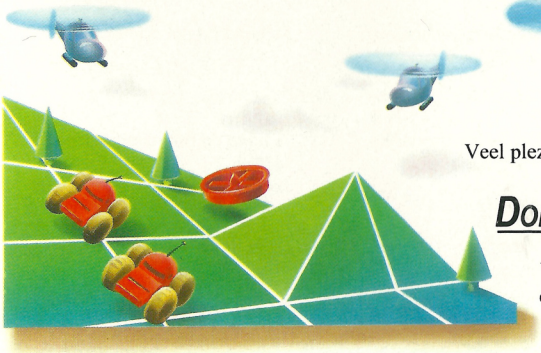
Jij moet De vijandelijke troepen aanvallen, hun grondstations vernietigen en het ruimtestation opblazen. Maar hoe?

De knapste geleerden hebben speciaal voor jou een modern gevechtsvliegtuig ontworpen - de F-14VTS. Of je nou over de bergtoppen scheert met mach 3 of zachtjes overvliegt, met je F-14VTS kun je elke uitdaging aan. Hij wordt bewaakt door een speciale spionsatteliet waardoor je hem van boven kunt zien. Hij heeft ook fantastische wapens!

Bij je eigen ruimtestation kun je extra wapens krijgen!

Niemand zei dat het makkelijk was!

De gevaarlijke wezens zullen je met alles aanvallen wat ze hebben - van ouderwetse tanks en vliegtuigen tot de meest bizarre wapens. Je moet op alles voorbereid zijn!



Nadat je de vier bases hebt vernietigd, heb je nog één uitdaging: het gevaarlijke vijandelijke ruimtestation. Je kunt dat maar met één speciaal wapen vernietigen: het topgeheime Neutron Kanon.

Helaas hebben de geleerden dat kanon nog niet afgemaakt! Ze werken als bezetenen in ondergrondse kazernes om het project klaar te maken, maar ze hebben jouw hulp nodig! (Alsof je het nog niet moeilijk genoeg had!) Je moet de nodige onderdelen afleveren om het kanon af te bouwen.

Veel plezier Captain! Hak alle wezens in de pan!

Doel Van Het Spel

Vernietig alle vier de landbases en blaas daarna het buitenaardse ruimtestation op!

HET STRIJDPLAN

Hier zijn je 9 opdrachten, Captain!
Kijk op het scherm voor je geheime orders.

OPDRACHT # 1

- Vernietig vijandelijke basis
- Vernietig vijandelijke vliegtuigen
- Land op het ruimtestation

OPDRACHT # 2

- Lever voorraden af in de kruisen
- Vernietig vijandelijke vliegtuigen
- Land op het ruimtestation

OPDRACHT # 3

- Vernietig vijandelijke basis
- Vernietig vijandelijke vliegtuigen
- Land op het ruimtestation

OPDRACHT 4

- Haal de geleerde op
- Vernietig vijandelijke vliegtuigen
- Land op het ruimtestation

OPDRACHT 5

- Vernietig vijandelijke basis
- Vernietig vijandelijk vliegtuigen
- Land op het ruimtestation

OPDRACHT 6

- Lever voorraden af in de kruisen
- Vernietig vijandelijke vliegtuigen
- Land op het ruimtestation

OPDRACHT 7

- Vernietig vijandelijk basis
- Vernietig vijandelijke vliegtuigen
- Land op het ruimtestation

OPDRACHT 8

- Haal de geleerde op
- Vernietig vijandelijke vliegtuigen

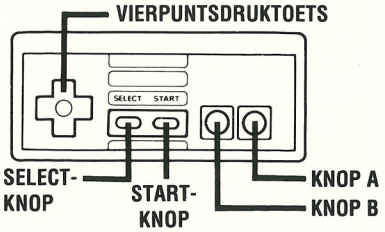
OPDRACHT 9

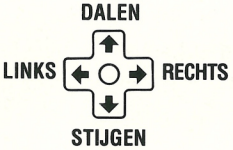
- Vernietig vijandelijk ruimtestation

De Controller Gebruiken

Op het rechter plaatje kun je de onderdelen van de controller zien en hieronder staat hoe ze werken.

- Om te stijgen - Druk Omlaag op de vierpuntsdruktoets.
- Om te dalen - Druk Omhoog op de vierpuntsdruktoets
- Om naar links te vliegen - Druk Links op de vierpuntsdruktoets.
- Om naar rechts te vliegen - Druk Rechts op de vierpuntsdruktoets.
- Om naar links te rollen - Druk tegelijk op de SELECT toets en Links op de vierpuntsdruktoets.
- Om naar rechts te rollen - Druk tegelijk op de SELECT toets en Rechts op de viepuntsdruktoets.
- Om te pauzeren - Druk op de START toets.
- Om na een pauze verder te gaan - Druk weer op de START toets.
- Als je «CONTINUE?» op het scherm ziet, kun je verder gaan met het spel door op START te drukken.





WAPEN KAART

WAPEN	HOE SCHIET JE	BESCHRIJVING
Kanon	Druk op de A Knop	Tijdens de hele vlucht kun je hiermee schieten. Koop in het ruimtestation snellere kanonnen om beter te kunnen schieten.
Phoenix Luchtdoel Raketten	Druk op B om te richten en dan nog een keer op B om te schieten	Hiermee kun je vijandelijke vliegtuigen uit de lucht schieten. Koop er veel van in het ruimtestation.
Maverick Gronddoel Raketten	Druk licht op de B Knop	Hiermee kun je alle doelen die niet in de lucht zijn beschieten. Dit is je krachtigste wapen. Gebruik ze zorgvuldig - je hebt er niet zoveel! Koop er meer in het ruimtestation.
Hawk Bommen	Druk op de B knop, houdt hem vast en laat hem weer los.	Hiermee kun je alle doelen die niet in de lucht zijn beschieten. Je kunt ze niet gebruiken als je voorraden aflevert. Beperkte voorraad Koop er meer in het ruimtestation.

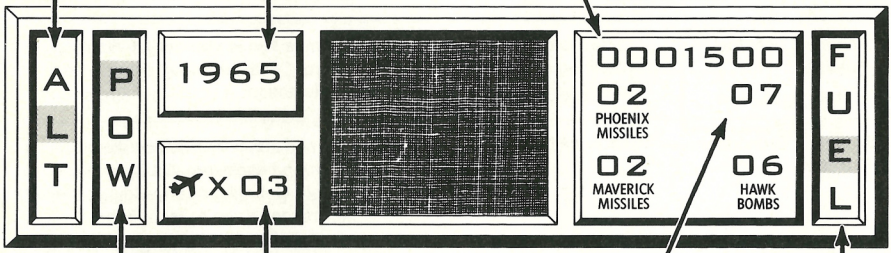
N.B.: Je kunt niet alle wapens altijd gebruiken. Kijk op pagina 14 en 15 hoe je de wapens kunt kopen.

JE CONTROLE PANEEL

HOOGTEMETER

LUCHTSNELHEID

JOUW SCORE
Je verdient punten als je de vijanden aanvalt bij elke opdracht. Je ziet hier je score. Probeer iedere keer de hoogste score te halen.



SNELHEIDSMETER
Kun je gebruiken als je bij bepaalde opdrachten vliegtuigen achterna jaagt.

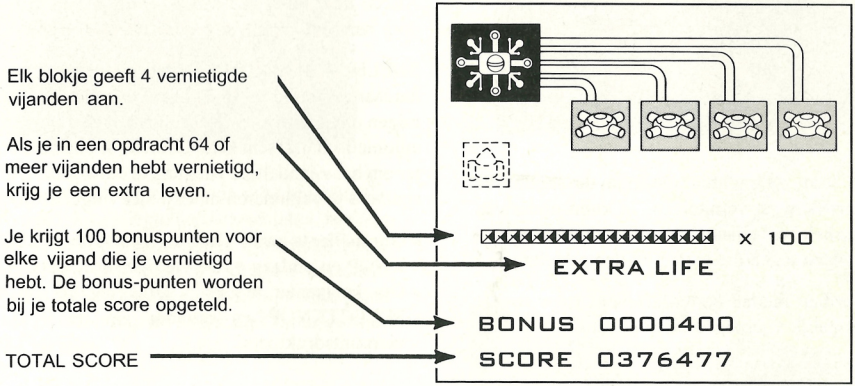
AANTAL LEVENS
Je begint elke opdracht met 5 levens. Als je 64 vijanden vernietigd in een opdracht, krijg je een extra leven.

CREDITS
Je krijgt 1 credit voor elk vijandelijk vliegtuig dat je neerschiet in de luchtgevechten. Gebruik de credits om in de ruimtestations meer wapens te kopen.

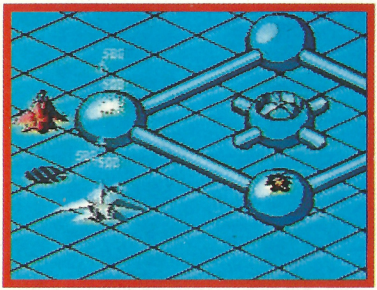
BRANDSTOFMETER
Zie je alleen als je voorraden aan het afleveren bent.

STRIJD SCORESCHERM

Aan het eind van elk gevecht zie je dit beeld. Hierop staat het totaal aantal punten, bonuspunten en de extra levens die je verdiend hebt.



VERNIETIG VIJANDELIJKE BASES



In vier opdrachten moet je de landbases opzoeken en vernietigen. Je komt onderweg een heleboel vijandelijke vliegtuigen en grondtroepen tegen die je neer willen schieten.

Verdien punten en extra levens door zoveel mogelijk vijanden te vernietigen.

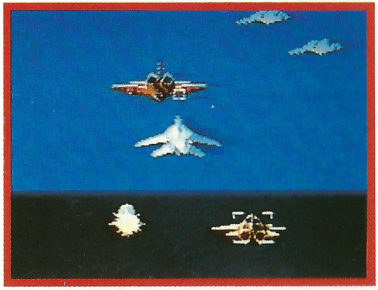
Een vijandelijke landbasis bestaat uit 5 zwaar bewapende koepels die met elkaar verbonden zijn. De middelste koepel heeft een sterk krachtschild dat alleen vernietigd kan worden als de andere koepels opgeblazen zijn.

Als de hele basis is vernietigd, ga je automatisch door naar het volgende gedeelte van je opdracht.

SNELHEIDS CONTROLE: Tijdens de verschillende landaanvallen verschijnen soms vijandelijke vliegtuigen die je aanvallen. Je snelheidsmeter wordt dan automatisch ingeschakeld. Gebruik de snelheidsmeter om het vijandelijke vliegtuig te ontwijken. Om je snelheid te veranderen moet je het volgende doen:

- Om sneller te gaan - Druk tegelijk op de SELECTKNOP en omlaag op de vierpuntsdruktoets.
- Om langzamer te gaan - Druk tegelijk op de SELECTKNOP en omhoog op de vierpuntsdruktoets.

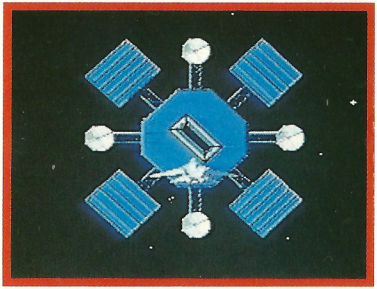
VERNIETIG VIJANDELIJKE GEVECHTSVLIEGTUIGEN



In 8 van je opdrachten moet je in luchtgevechten de vijandelijke vliegtuigen neerschieten. Je vliegt over kalme oceanen, verlaten woestijnen, ijzige bergtoppen en over nog veel meer terreinen! Maar waar je ook bent - let altijd op! Voor je het weet zit er een vijand achter met levensgevaarlijke raketten.

Gebruik het vierkantje voor je vliegtuig om te richten op vijandelijke vliegtuigen. Gebruik daarna je kanon of je Phoenix raketten om zoveel mogelijk vliegtuigen neer te schieten. Je hebt maar een beperkte voorraad raketten! Let dus wel op. Probeer zoveel mogelijk punten te verdienen zonder zelf neergeschoten te worden. Voor elk vliegtuig dat je neerschiet krijg je 1 credit waarmee je in het ruimtestation wapens kunt kopen.

Op Het Ruimtestation Landen



Als je een opdracht afgemaakt hebt, ga je terug naar het ruimtestation waar je extra wapens kunt kopen.

Je vliegtuig gaat automatisch naar het ruimtestation en zweeft daar langzaam naar de bovenkant.

Voordat je het ruimtestation binnen kunt gaan, moet je je vliegtuig recht voor de draaiende landingsplaats plaatsen.

HOE MOET JE LANDEN: Druk voorzichtig Omhoog en Omlaag op de vierpuntsdruktoets om je vliegtuig recht voor de draaiende landingsplaats te zetten (Je moet je vliegtuig ook met Links en Rechts op de juiste plaats brengen.)

Druk op de B Knop als de opening precies horizontaal gelijk is met je vleugels. Pas goed op! Als je timing verkeerd is, mis je de ingang en stort je neer.

Wapens kopen

Als je met succes geland bent, verschijnt het Wapen Keuze scherm. Gebruik je credits om wapens te kopen. Koop zoveel wapens als je wilt totdat je vliegtuig vol is of je credits op zijn.

Zo kun je wapens kopen:

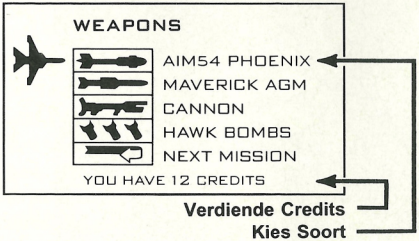
1. KIES HET SOORT WAPEN: Kies met Omhoog en Omlaag op de vierpuntsdruktoets het soort wapens dat je wilt kopen. Druk op de A Knop om het te kiezen. Je ziet daarna het Wapen scherm.
2. KOOP WAPEN: Zorg ervoor dat je genoeg credits hebt om het wapen te kunnen kopen (zie het plaatje rechtsonder.) Druk daarna op de A Knop om het wapen te kopen, en nog een keer op A om meer wapens te kopen.

N.B.: Als je vliegtuig helemaal vol is met een bepaald soort wapen, kun je er niet meer van kopen.

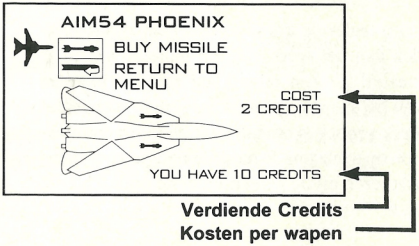
Als je klaar bent met het kopen van dat wapen, moet je met Omlaag op de vierpuntsdruktoets kiezen voor RETURN TO MENU. Druk dan op de A Knop om terug te gaan naar het menu scherm. Volg dezelfde stappen 1 en 2 om andere wapens te kopen.

HET RUIMTESTATION VERLATEN: Druk op Omhoog of Omlaag op de vierpuntsdruktoets om «Next Mission» te kiezen. Druk dan op de A Knop om het ruimtestation te verlaten en door te gaan met de volgende opdracht.

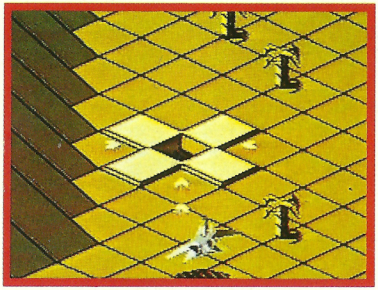
WAPEN MENU



WAPEN SCHERM



VOORRADEN AFLEVEREN IN DE KRUISEN

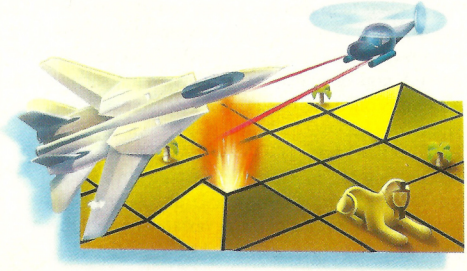


Diep onder de grond in kazernes zijn geleerden aan het werk een top-geheim wapen te maken! Ze zijn bijna klaar met het bouwen van het Neutron Kanon, het enige wapen dat sterk genoeg is om het vijandelijke ruimtestation op te blazen. Je moet de nodige voorraden afleveren bij de geleerden in de opdrachten 2 en 6.

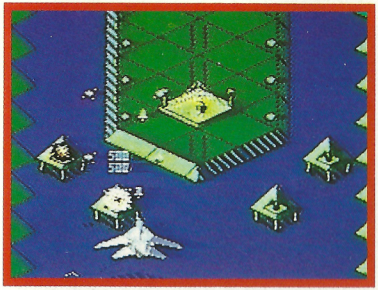
VOORRADEN AFLEVEREN: Zoek twee grote kruisen waar je de voorraden in moet laten vallen. (Vernietig onderweg zoveel mogelijk vijanden om punten te verdienen).

Als je bij een kruis komt, moet je op de B KNOP drukken. Je moet goed mikken, want anders mis je je doel. Als je mist, moet je nog een keer overvliegen om het nog een keer te proberen.

Kijk goed naar je BRANDSTOFMETER. Je kunt zonder brandstof komen te zitten als je te vaak overvliegt.



De Geleerde Ophalen



Tijdens het spel moet je twee geleerden vinden en redden.

In opdracht 4 heeft een geleerde het ontstekingsmechanisme dat nodig is voor het geheime wapen

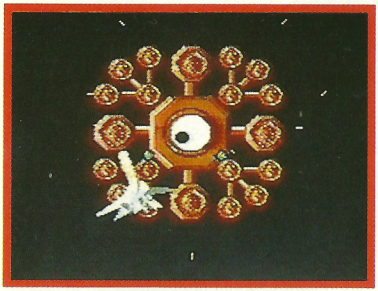
In opdracht 8 heeft de andere geleerde het afvuurmechanisme om met het geheime wapen te kunnen schieten!

Verdien onderweg zoveel mogelijk punten door alle vijanden aan te vallen en te vernietigen. Een gewapend verdedigingssysteem bewaakt de ingang van het ondergrondse laboratorium van de geleerde. Als je bij de ingang komt, moet je er direct op los schieten. De middelste pyramide heeft een sterk krachtschild dat niet vernietigd kan worden voordat het verdedigingssysteem vernietigd is.

Als de middelste pyramide vernietigd is zal de geredde geleerde bij jou aan boord klimmen.

Als je de geleerde in opdracht 8 hebt gered, is je geheime wapen compleet. Het is nu bijna tijd om het vijandelijke ruimtestation aan te vallen!

VERNIETIG VIJANDELIJKE RUIMTESTATION



Als je hier gekomen bent, ben je al heer ver, Captain. Maak je klaar voor de laatste strijd!

Als je in de buurt komt van het ruimtestation moet je met je geheime wapen gaan schieten door op de A KNOP te drukken.

Om het ruimtestation te vernietigen, moet je eerst alle buitenste bollen vernietigen en daarna het middelste oog opblazen.

De Hoogste Scores Invoeren

Aan het eind van het spel kun je je naam bij je hoogste score zetten.

Zo doe je dat:
Kies de eerste letter van je naam met Links en Rechts op de vierpuntsdruktoets en druk op de A Knop om hem vast te leggen. Doe daarna hetzelfde voor de rest van de letters.

De letters die je kiest verschijnen ook in de cirkel en als het figuur acht in witte tekens.

EEN LETTER WISSEN: Om een letter te wissen nadat je op de A knop hebt gedrukt, moet je Links of Rechts op de vierpuntsdruktoets drukken tot je een pijl naar links ziet en dan op A drukken.

Om dit scherm te verlaten, moet je op Links of Rechts op de vierpuntsdruktoets drukken tot je een pijl naar beneden ziet. Druk dan weer op de A Knop.

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. ("BANDAI") garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ("Pak") (met uitzondering van Game Pak Accessoires) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel.: 03402-51353

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Trede Mart B.P. 271
1020 Brussel
BELGIE
Tel.: (02) 478-92-08

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of (02) 478-92-08 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

Nintendo®

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO

DISTRIBUE PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
FABRIQUE AU JAPON